

ABSTRACT

Ramadhanti, Sabrina Yurizqa. *Representation of Multiculturalism in Valorant Video Game.* Thesis. English Literature Study Program. English Literature Department. Faculty of Humanities. Universitas Jenderal Soedirman. Supervisor 1: Aidatul Chusna S.S., M.A., Supervisor 2: Dr. Lynda Susana Widya A. F., S.S., M.Hum., External Examiner: Mia Fitria Agustina, S.S., M.A., Secretary: Rizki Februansyah, S.S., M.A.

This research examines the representation of multiculturalism in Valorant by analyzing the cultural diversity that is present in the storyline, characters, and settings which signifies the distinct culture of various regions, and then classifying it according to Parekh's multicultural views. The multicultural concept is centred around cultural embeddedness, cultural diversity, and intercultural dialogue. Using a qualitative research method, the study compiles findings and groups them based on Bhikhu Parekh's multicultural view by utilizing Cresswell's analysis strategies. The findings of this research are as follows: Out of the 26 characters in *Valorant*, there are five characters who demonstrated signs of cultural embeddedness through the use of native languages and cultural expressions, namely Gekko, Jett, Skye, Sage, and Raze. In addition, there are five maps in *Valorant* inspired by culturally diverse real-world places that highlights its respective cultures through architectural design, traditions, and art such as Ascent, Bind, Lotus, Haven, and Sunset. The game also illustrates the potential outcomes of intercultural dialogue, such as equality and respect towards marginalized communities, along with shared identity or sense of belonging that encourages a multicultural way of life in a heterogenous community. Overall, the analysis emphasized that the concept of a multicultural society can be represented in video games such as *Valorant* by incorporating diverse cultural elements unique to the portrayed regions. This can contribute to increasing the representation of different communities and to promote a greater awareness of various global cultures in media.

Keywords: *representation, multiculturalism, cultural diversity, video game, Valorant.*

ABSTRAK

Ramadhanti, Sabrina Yurizqa. *Representation of Multiculturalism in Valorant Video Game*. Skripsi. Program Studi Sastra Inggris. Jurusan Sastra Inggris. Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Jenderal Soedirman. Pembimbing 1: Aidatul Chusna S.S., M.A., Pembimbing 2: Dr. Lynda Susana Widya A. F., S.S., M.Hum., Penguji Eksternal: Mia Fitria Agustina, S.S., M.A., Sekretaris: Rizki Februansyah, S.S., M.A.

Penelitian ini mengkaji representasi multikulturalisme dalam permainan video Valorant dalam menganalisis keragaman budaya yang hadir dalam alur cerita, karakter, dan latar yang menandakan budaya dari berbagai daerah dan kemudian mengklasifikasikannya dengan pandangan multikulturalisme Bhikhu Parekh. Konsep multikulturalisme itu sendiri berpusat pada keterikatan budaya, keragaman budaya, dan dialog antar budaya. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif, penelitian ini mengumpulkan data temuan dan mengelompokkannya berdasarkan pandangan multikultural Parekh dengan menggunakan strategi analisis Creswell. Temuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: Dari 26 karakter dalam Valorant, ada lima karakter yang menunjukkan tanda-tanda keterikatan budaya melalui penggunaan bahasa asli dan ekspresi budaya: Gekko, Jett, Skye, Sage, dan Raze. Selain itu, ada lima peta di Valorant yang terinspirasi dari lokasi di dunia nyata yang memiliki keragaman budaya yang memperlihatkan budaya masing-masing daerah melalui desain arsitektur, tradisi, dan seni: Ascent, Bind, Lotus, Haven, dan Sunset. Permainan video ini juga menggambarkan hasil potensial dari dialog antar budaya, seperti kesetaraan dan rasa hormat terhadap komunitas yang dimarginalisasi, juga identitas bersama atau konsep satu rasa yang mendukung cara hidup multicultural dalam komunitas yang heterogen. Secara keseluruhan, analisis ini menekankan bahwa konsep masyarakat multikultural dapat direpresentasikan dalam permainan video seperti Valorant dengan memasukkan beragam elemen budaya unik dari daerah yang digambarkan. Hal ini dapat menjadi kontribusi dalam meningkatkan representasi dan kesadaran yang lebih besar tentang berbagai komunitas budaya global di media.

Kata Kunci: *representasi, multikulturalisme, keanekaragaman budaya, permainan video, Valorant.*